

FIGHTING WARRIOR

As FIGHTING WARRIOR, champion of all Egypt, you must use all your powers of combat and fighting expertise in this arcade quest to rescue the beautiful princess.

Armed with nothing more than a sword, you must face the ordeals and rise to the challenges posed by the various creatures which cross your path. Using either the joystick or the keyboard you control the hero's manoeuvres in opposing his adversaries.

Sensational scrolling graphics, animated fighting action, excitement and surprises make FIGHTING WARRIOR a game that will guarantee many hours of excitement to all arcade players.

Instructions in English

Instructions données en Français

Answer sungen werden in Deutsch gebagen

Scenario

Set in ancient Egypt, with its legends of sacrificial burials, mythical creatures and magic, your task is to rescue your beloved princess Thaya. She has been kidnapped by the evil Pharaoh, and only when you have freed her is your quest fully completed.

Locked away in a remote temple, the princess is about to be buried alive as a sacrifice to the gods. Armed with nothing more than a sword and your reputation as the country's most acclaimed warrior, you must cross the desert in search of the temple. But many hazards and ordeals lie in your path. Mythological demons, demigods and magical devices are conjured up by the wicked Pharaoh's magicians and will hinder you in your quest. You must use all your fighting skills and powers of combat to find them off.

On your journey you will also come across various objects left behind over the centuries by others who have travelled the same route. These objects are rumoured to possess magical powers, and you must use your cunning to determine how to release their magic. But remember - take care to distinguish between those containing good and evil powers.

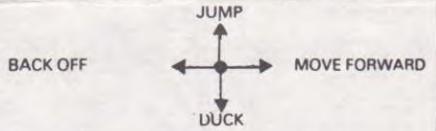
Once inside the temple, your problems are not over. The temple is in the control of the Pharaoh's magicians, who will use their evil powers to sap your strength and stamina. You have triumphed in your quest only when you are reunited with your princess and have released her from her bonds.

Playing the game

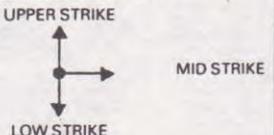
As you encounter an enemy on your journey towards the temple, you must engage it in battle and overcome it if you are to get any further! Move from left to right to progress with your journey. Vases should be broken (where you deem it wise) using a low strike. There are seven different moves which you can make which can be controlled using joystick or the keyboard.

Joystick controls

Without fire button pressed (non-aggressive moves)



With fire button pressed (aggressive moves)



Keyboard controls

When using the keyboard, the 'SPACE' bar will act as the 'FIRE' key.

Without 'FIRE' key pressed (non-aggressive moves)

Q = JUMP
A = DUCK
P = MOVE FORWARD
O = MOVE BACK

With 'FIRE' key pressed (aggressive moves)

Q = UPPER STRIKE
A = LOW STRIKE
P = MID STRIKE

When playing with either JOYSTICK or KEYBOARD, pressing the ENTER key will PAUSE the game.

Scoring

For every successful strike made on an enemy, you gain 10 points. Bonus points can be added to your score for any of the following.

- making a quick kill
- releasing the magical power from the right object
- completing the game.

Four sets of numbers are displayed at the bottom of the screen. Their meanings are, reading from left to right, as follows:

- current score
- energy
- position in hi-score table
- next score to beat

Program copyright © Studio B Ltd, 1985

Written by Stephen Cargill

Graphics by Russel Comte

Additional programming by Damian Wartharow

Cover artwork by Steinar Lund

Published by

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond, TW10 6TF

96-100 Tope Street, South Melbourne 3205, Australia

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, hiring, lending, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.

Enjoy these other great Amstrad titles
from Melbourne House

WAY OF THE EXPLODING FIST - "Certain to be THE summer holiday hit" - Daily Mail

STARION - "Astonishing, astounding, phenomenal" - CRASH

SIR LANCELOT (by the author of Fighting Warrior) - "very addictive, very playable, very good" - CRASH

TERRORMOLINOS - "Melbourne House's latest and wackiest adventure" - COMMODORE USER

MORDON'S QUEST - "A game with so much text and so many locations that it is difficult to believe it comes on tape" - COMPUTER & VIDEO GAMES

THE HOBBIT - "A most impressive package" - DAILY EXPRESS

LE GUERRIER COMBATTANT

Vous vous trouvez en Egypte Ancienne, riche de ses légendes de sépultures et de sacrifices, de créatures mythiques et de magie. Votre devoir est de sauver votre princesse adorée, Thaya. Elle a été enlevée par le cruel Pharaon, et votre tâche ne sera accomplie que lorsque vous aurez libérée la princesse.

Emprisonnée dans un temple lointain, la princesse va être enterrée vivante et offerte en sacrifice aux Dieux. Votre seul arme est un glaive, et célébré comme étant le plus valeureux guerrier du pays, vous devez traverser le désert et partir à la recherche du temple. Mais de nombreux dangers éprouves vont barrire votre route. Sous le pouvoir des magiciens au service du malicieux Pharaon, des démons mythologiques, des demi-dieux et des stratagèmes magiques vont apparaître, et vont essayer de vous empêcher d'atteindre votre but. Vous

devez utiliser toutes les qualités et tous vos pouvoirs de combat pour vous protéger d'eux et pour les faire s'enfuir.

Au cours de votre périple, vous allez trouver sur votre route divers objets oubliés et abandonnés au cours des siècles par des voyageurs qui suivent le même chemin. Ces objets sont dits posséder des pouvoirs magiques, que vous devez découvrir afin de pouvoir en faire usage. Toutefois, faites attention ! certains de ces objets ont de bons pouvoirs mais d'autres sont maléfiques. Il vous faut utiliser votre ruse pour savoir les distinguer.

Même lorsque vous aurez enfin pénétré dans le temple, vous ennuis ne seront pas terminés. Ce temple est sous le contrôle des magiciens du Pharaon, qui utiliseront leur pouvoir maléfique pour anéantir votre force et votre résistance. Ce n'est que lorsque vous serez enfin réunis avec la princesse, et que vous l'aurez libérée de ses chaînes, que vous aurez triomphé et atteint votre but.

Comment jouer

Vous devrez provoquer au combat et vaincre tout ennemi que vous rencontrerez sur votre passage lors de votre voyage vers le temple, si vous désirez aller plus loin. Déplacez-vous de la gauche vers la droite afin de pouvoir progresser dans votre voyage. Si vous jugez nécessaire de briser les vases, ceux-ci devront être brisés d'un coup vers le bas. Vous pouvez effectuer 7 différents mouvements que vous pouvez contrôler soit à l'aide du manche à balai, soit à partir du clavier.

Commandes de contrôle à balai

Les mouvements ci-dessous sont NON-AGRESSIFS (la touche de tir NE doit PAS être enclenchée)



Vous pouvez utiliser les mouvements AGRESSIFS si vous enclenchez la touche de tir



Commandes de contrôle du clavier

Lors de l'utilisation du clavier, la barre d'espacement devient la touche de tir "FIRE".

Les mouvements NON-AGRESSIFS (c'est-à-dire SANS enclencher la touche de tir) s'obtiennent en appuyant les touches suivantes :

Q = SAUT
Z = PLONGEON
P = MOUVEMENT AVANT
I = RECOL

Lorsque la touche de tir est enclenchée, vous pouvez obtenir les mouvements suivants en pressant les touches suivantes :

Q = COUP VERS LE HAUT
Z = COUP VERS LE BAS
P = COUP VERS LE CENTRE

Que vous utilisez le clavier ou le manche à balai il suffit d'appuyer la touche ENTER pour pouvoir faire une PAUSE dans votre jeu.

Le système des points

Vous marquerez 10 points pour chaque coup que vous remporterez sur votre ennemi. Vous gagnerez de points bonus supplémentaires dans les cas suivants :

- arriver à tuer l'ennemi rapidement
- arriver à délivrer le pouvoir magique du bon objet
- terminer le jeu

4 séries de nombres sont affichées au bas de l'écran. Leur signification est la suivante, de la gauche vers la droite :

- score courant
énergie

· position dans le tableau des records
· nouveau score à battre

Droits d'Auteur du Programme © Studio B Ltd, 1985
Ecrit par Stephen Cargill
Graphiques par Russel Comte
Programmation supplémentaire par Damian Watharow
Illustration de couverture par Steinar Lund

Publié par
Melbourne House
Castle House Yard, Castle Yard
Richmond, TW10 6TF
Royaume Uni
96-100 Tope Street, South Melbourne 3205
Victoria, Australie

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit. Il est totalement défendu et illégal de copier, prêter, louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer ce programme sous toute autre forme que celle présentée dans l'emballage d'origine, et sans l'autorisation expresse écrite de la Société Melbourne House Publishers Ltd.

Essayer également ces très bon titres
de Melbourne House

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (LE POING EXPLOSIF) "Sera certainement le succès de l'été" - DAILY MAIL

STARION - "Etonnant, génial, phénoménal!" - CRASH
SIR LANCELOT - "Très accrocher, très jouable, très bien" - CRASH

KAMPFENDER KRIEGER

Wir befinden uns im alten Ägypten mit seinen Legenden von Opferoden, legendären Kreaturen und seinem Zauberwesen. Ihre Aufgabe ist es, die geliebte Prinzessin Thaya zu retten. Sie wurde vom Teufel Pharaoh gefangen genommen und Ihre Aufgabe ist erst dann erfüllt, wenn Sie sie befreit haben.

Die Prinzessin, die in einem einsamen Tempel eingeschlossen ist, steht kurz davor, als Opfer für die Götter lebend begraben zu werden. Mit dem Schwert als Ihrer einzigen Waffe und dem Ruf, der am meisten gefeierten Krieger des Landes zu sein, müssen Sie bei Ihrer Suche nach dem Tempel die Wüste durchqueren. Sie müssen jedoch viele Hindernisse und Gefahren überwinden. Legendarische Dämonen, Halbgötter und magische Geräte werden durch den bosartigen Zauberer des Pharaos herbeigeschworen und werden Sie bei Ihrer Suche hindern. Sie müssen Ihre sämtlichen Kampffertigkeiten und Kräfte aufwenden, um sie abzuwehren.

Auf Ihrer Reise werden Sie ebenfalls mit verschiedenen Gegenständen in Berührung kommen, welche von denen, die im Laufe der Jahrhunderte den selben Weg gemacht haben, zurückgelassen wurden. Von diesen Gegenständen geht das Gerücht um, dass sie magische Kräfte besitzen und Sie müssen deshalb Ihre List anwenden, um herauszufinden, wie sie ihre Zauberkräfte freilegen können. Denken Sie jedoch daran - Sie müssen unterscheiden zwischen denjenigen, die gute und böse Kräfte besitzen.

Wenn Sie jedoch erst einmal im Tempel sind, sind Ihre Probleme noch nicht gelöst. Der Tempel steht in der Macht der Zauberer des Pharaos, die ihre bosartigen Kräfte dazu verwenden werden, um Ihre Kraft und Ihr Durchhaltevermögen zu schwächen. Sie haben Ihre Suche erst dann erfolgreich beendet, wenn Sie mir Ihrer Prinzessin vereinigt sind und sie von ihren Fesseln befreit haben.

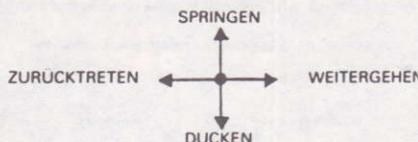
Spiele des Spiels

Wenn Sie auf Ihrer Reise zum Tempel einem Feind begegnen, müssen Sie ihn in einen Kampf verwickeln und ihn besiegen, wenn Sie weiterkommen möchten! Um Ihre Reise weiterzuführen, müssen Sie sich von links nach rechts bewegen. Die Vasen sollten (Wenn Sie es für günstig halten) durch einen niedrigen Schlag zerbrochen werden. Sie können verschiedene

Bewegungen machen, welche Hilfe der Tastatur oder Joystick kontrolliert werden können.

Steuerungen mit dem Joystick

Die nachstehenden Bewegungen sind nicht aggressiv (der Feuer-Knopf wird nicht gedrückt)



Die aggressiven Bewegungen erzielt man durch Drücken des Feuer-Knopfes



Steuerungen mit der Tastatur

Bei der Verwendung der Tastatur dient die Leertaste als Feuer-Taste.

Die nicht aggressiven Bewegungen (Feuer-Taste NICHT gedrückt) erzielt man mit den folgenden Tasten:

Q = SPRINGEN
Z = DUCKEN
P = WEITERGEHEN
I = ZURÜCKTRETEN

Bei gedrückter Feuer-Taste (aggressiven Bewegungen), erzielt man die Bewegungen mit den folgenden Tasten:

Q = OBERER SCHLAG
Z = UNTERER SCHLAG
P = MITTLERER SCHLAG

Wenn Sie entweder mit dem JOYSTICK oder der TASTATUR spielen wird durch Drücken der Taste ENTER das Spiel UNTERBROCHEN.

Wertung

Für jeden erfolgreichen Schlag, den Sie einem Feind versetzen, erhalten Sie 10 Punkte. Sonderpunkte können für jededer nachstehenden Taten hinzugefügt werden:

- wenn Sie jemden schnell töten
- wenn Sie die magische Kraft aus den richtigen Gegenstand austreiben
- bei Vollendung des Spiels.

Unten am Bildschirm werden vier Nummernsätze angezeigt. Sie haben von links nach rechts gelesen die nachstehende Bedeutung:

- momentane Wertung
- Energie
- Position in der Hochwertungstabelle
- nächstes zu erledigendes Ziel

Copyright des Programms © Studio B Ltd, 1985

Geschrieben von Stephen Cargill
Graphische Darstellung von Russel Comte
Zusätzliches Programmieren von Damian Watharow
Künstlerische Gestaltung von Steinar Lund

Herausgegeben von
Melbourne House
Castle Yard House, Castle Yard
Richmond, TW10 6TF
Vereinigtes Königreich
96-100 Tope Street, South Melbourne 3205
Victoria, Australien

WARNUNG: Die Übertretung von Copyright ist ein Strafvergehen. Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Öffentliche Übertragungen, Transmission und Vertrieb mit Ausnahme der Original-Verpackung sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten.

Versuchen Sie auch diese anderen großen Titel für den Schneider von Melbourne House

THE WAY OF THE EXPLODING FIST (DIE BAHN DER DONNERNDEN FAUST) "Wird ganz sicherlich der Hit für die Ferienzeit" - DAILY MAIL

STARION - "Überraschend, erstaunlich, phänomenal" - CRASH

SIR LANCELOT - "Man kann sich sehr daran gewöhnen, es spielt sich gut und ist sehr gut" - CRASH

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

The Way of the Exploding Fist is a karate simulation game, and is controlled entirely from the keyboard or joystick.

Although it may take a while to become completely familiar with the various moves, you should be able to start playing almost immediately without learning any of the moves.

HOW TO PLAY WITHOUT READING ALL THE INSTRUCTIONS:

Plug in your joystick and press the fire button.

This will start the game.

Moving your character: Left and right control the left/right movement of your character.

Using the kicks: All kicks are controlled by pressing the fire button and pushing the joystick in the appropriate direction.

Crouching: Pressing the joystick up will allow your character to leap up, while pressing it down makes the player crouch.

Blocks: The joystick also allows you to block your opponent's move. This is obtained by backing off your character while your opponent is performing some aggressive move.

You may occasionally find that when you are naturally backing off, your character goes into a blocking stance. This is fortunate for you, as the "block" is only activated if you are in danger of getting hit by your opponent.

To release the block, move the joystick to neutral or to any position other than moving backwards.

"Holding your moves": Most of the moves in the Way of the Exploding Fist can be withdrawn shortly after beginning to execute them so that you are able to change your mind and start another move. This also means that if you do want to continue with a move you must ensure that you hold the joystick in the correct position long enough for the move to be executed.

Practicing your moves: The easiest way to practice your moves is to go into 2-player mode and test all your skills. Your opponent will not make any move against you, so you should be able to get all moves perfected.

This should be enough to get you started playing The Way of the Exploding Fist. The following instructions give you more detail on the subtleties of this exciting game.

ONE-PLAYER AND TWO-PLAYER MODES:

The Way of the Exploding Fist can be played in either one-player mode or two-player mode. The white player's moves are controlled by the joystick while the blue player's moves are controlled by the keyboard (see below).

In playing in one-player mode, you will always control the white character.

Various options can be selected before each game.

CAPS LOCK: Switch between 1 player and 2 player options

TAB: Switch between joystick and keyboard options

To start a game press SHIFT, to stop a current game press (a)

If SHIFT is not pressed, the computer will automatically go into a demonstration mode, with the computer controlling both characters. This is indicated by the word DEMO in the top left of the screen. Pressing the fire button while the computer is in demonstration mode will have the same effect as pressing SHIFT — i.e. you can start playing the game in the mode selected.

Playing one-player mode: The object is to move up through Dan levels by defeating successive opponents, each one slightly better than the previous ones.

You start at novice level, your task being to reach 10th Dan.

In each bout, the aim is to score a full two points over your opponent. The first player to obtain two full points wins the bout. In the event that neither player obtains two points within the time period specified, the judge will determine which player performed better and award the victory accordingly.

The match finishes when one of your opponents scores two full points in any one bout.

Playing two-player mode: In this situation, the match does not terminate as above, but the winner is determined by whoever scores the most after a set of four bouts.

After the time limit has been reached in each bout, the judge stops the bout and a new bout is started.

THE SCORING SYSTEM:

Points are scored not on which action has been taken but on how well each move was executed. If your aggressive move fails to make contact, obviously no points will be awarded. If your move is perfectly executed, you will obtain one full point.

In some instances your move will strike your opponent, but the hit will not be perfect. In these instances, you will only obtain a half-point.

The current point total is represented on the screen by the yin/yang symbol. The white player's points are shown on the left, while the blue player's points are shown on the right. (A half-symbol represents a half-point.)

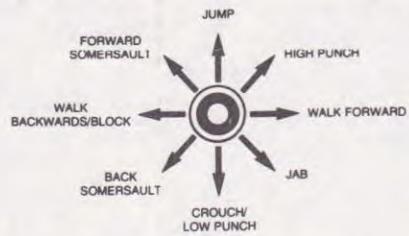
As well as the points for each strike, you will get a score value for each move successfully executed. The score will depend on

the move chosen, so that a difficult move, such as a roundhouse kick, will score more than an easy move, such as a jab kick. The score value added will be twice as much if the move was executed perfectly (i.e. a "full-point" execution) than if it was less than perfect (i.e. a "half-point" execution).

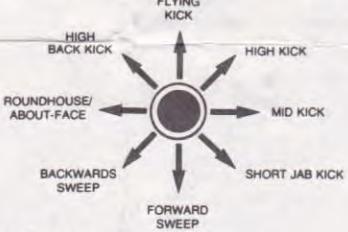
SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS:

The following joystick positions will result in the appropriate moves. Each move is explained in more detail further on.

DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON NOT PRESSED



DIRECTIONS OF JOYSTICK WITH FIRE BUTTON PRESSED



USING THE KEYBOARD:

The keyboard option has been included for AMSTRAD owners wishing to play the game without the joystick.

The following keys are used in keyboard mode:

4	5	6
1	3	
0	*	ENTER

fire button: CTRL

In two player mode, one player at least must use the keyboard. If one player uses the joystick, the other player (blue) can use the keyboard as indicated above. If both players want to use the keyboard, the white player will use the keys as shown below:

T	Y	U
G	J	
B	N	M

fire button: ESCAPE

DETAILS ON THE VARIOUS KICKS:

As mentioned above, all kicks are controlled by pressing the fire button, and pushing the joystick in the appropriate direction.

The following instructions assume that the character is facing right. You will find that the descriptions refer to "left" and "right". When your character faces the other way, all controls are mirrored — in other words, if you need to press right to get the midkick when facing right, then when you are facing left, you need to press the joystick to the left to obtain the midkick.

The same applies to the punches and somersaults described in the following sections.

Eight kicks are available to you — one each for the eight positions of the joystick:

Flying kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick up. This is an extremely powerful kick, and can be successful against a standing opponent who is not blocking against the move. Other ways to block this kick are to crouch, or if you are fast enough to respond with a counter flying kick.

High kick: Press fire button and press joystick in the diagonal upper right direction.

Mid kick: Press fire button and press joystick right.

Short jab kick: This is obtained by pressing the fire button and pressing the joystick in the diagonal lower right direction. The main benefit of this kick is that it is very fast to execute and can be used in closer combat.

Sweep (f'ward): Press fire button and joystick down. This low sweep places your character in a crouching position, then sweeps forward. This can be effective against many aggressive actions, as it combines offence with defence.

Sweep (b'ward): Press fire button and press joystick in a lower left diagonal direction. This move is identical to the

forward sweep, but the effect is to sweep behind you. This can therefore be used if your opponent is behind you.

Roundhouse: Press fire button and joystick left. This move is the traditional roundhouse kick of karate, but also has the advantage that it allows you to turn about face. This kick has two distinct operations: in the first instance (by keeping the fire button pressed throughout the kick) you execute the full roundhouse kick. The second mode of operation is a fast about-face. This is achieved by starting the roundhouse kick as described above, but releasing the fire button before the kick is completed.

You will find the full roundhouse kick is a time-consuming manoeuvre, it can be especially effective in many situations. Note also that as the roundhouse kick moves you out of the direct line of your opponent's attack, some of your opponent's aggressive moves may not be effective against you while you are performing this action.

High back kick: Press fire button and press joystick in an upper left diagonal position. This move is the reverse of the forward high kick and enables you to attack opponents that may have slipped past you.

You can of course also turn around to attack opponents that are behind you (see notes on roundhouse kick above).

PUNCHES

As well as kicks, the Way of the Exploding Fist requires devotees to be adept at close fighting, using punches. Three punches are available from joystick control. Note that the fire button should not be pressed to execute punches.

High punch: This is obtained by pressing the joystick in the upper right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is effective against an opponent that is reasonably close to you.

Jab punch: This is obtained by pressing the joystick in the lower right diagonal direction. (Do not press the fire button.) This is the fastest action you can take, and is extremely effective in very close fighting. At times your opponent may use this move, and because it is such a fast jab, you may not even be aware of what hit you!

Low punch: This is obtained by going into the crouch position first, then pressing the joystick to the right. Because of the variety of moves that can be accomplished from the crouching position, the low punch can often be a surprise move.

SOMERSAULTS:

Somersaults are a very fast way to move out of the reach of your opponent. There are two somersaults — one forward and one backward. Note that if you get too close to the edge of the screen in either direction, your somersaults may not be as effective.

Forward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the upper left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

Backward somersault: This is obtained by pressing the joystick in the lower left diagonal direction. (Do not press the fire button.)

ADVANCED PLAYERS' TIPS:

Blocks: Note that blocks are not the perfect answer to aggressive moves from your opponent. There are two blocks the computer can choose from, a high block and a low block, depending on the action that is being taken by your opponent.

Holding the joystick in block mode means that you will be holding the block, and it is possible for your opponent to start a different aggressive move that is not countered by your current block.

Note also that the two low sweeps cannot be blocked. If you are within striking range of the sweeps, the only appropriate actions are a jump (joystick up) or one of the somersaults.

Crouch: The crouch is a move that can be "held" by keeping the joystick held down. This allows you to execute either a low punch, or the two sweep actions. If one of the two sweeps is selected from a crouching position, the time taken for this action is greatly reduced, and the move is therefore much more effective.

Gregg Barnett — Game design

Cameron Duffy & Damian Warthorow — Programming

Greg Holland — Graphics

© Beam Software 1985

Cover illustration David Rowe

Published by

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond TW10 6TF

United Kingdom

96-100 Tope Street,

South Melbourne 3205.

Australia

RETURNS NOTICE

In the most unlikely event that this product proves to be faulty, please return the computer package to Melbourne House Publishers at the nearest of the addresses shown. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights)

Le "Way of the Exploding Fist", par Gregg Barnett

Le "Way of the Exploding Fist" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'être.

Devenez un maître de cet art mystérieux et ancien, progressez du niveau des novices au 10e Dan et entraînez votre force et votre discipline.

Vous pouvez commander votre personnage soit par l'intermédiaire d'un manche à balai, soit par l'intermédiaire du clavier. Dix-huit différentes manœuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied au bond, les coups de pied balayants, les mouvements de giration et même les pirouettes!

Mesurez-vous contre l'ordinateur, en affrontant des adversaires progressivement plus habiles ou mesurez-vous à un ami.

Le "Way of the Exploding Fist" possède tout cela: une action de compétition prenante, une animation graphique élégante (plus de 700 sprites!) et un accompagnement "son" proche de la réalité.

"THE WAY OF THE EXPLODING FIST" (L'explosion du poing)

Le "Way of the Exploding Fist" est un jeu de simulation de karaté et se commande entièrement à partir du clavier ou d'un manche à balai.

Bien qu'il soit possible qu'il faille un certain temps pour se familiariser parfaitement avec tous les mouvements possibles, vous devrez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir appris de mouvements.

COMMENT JOUER SANS LIRE TOUTES LES INSTRUCTIONS

Connexion votre manche à balai et appuyez sur le bouton de tir. Ceci fera démarrer le jeu.

Pour déplacer votre personnage: Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage.

Utilisation des coups de pied: Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroupissement: Le déplacement du manche à balai vers le haut permettra à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

Blocage: Le manche à balai vous permet également de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque. Il peut arriver que, lorsque vous êtes en train de reculer naturellement, votre personnage se mette en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "blocage" n'est mis en action que si vous êtes en danger d'être frappé par votre adversaire.

Pour sortir de la position de "blocage", déplacer le manche à balai au point mort ou à toute autre position que le mouvement en arrière.

"Mouvements retenus": La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Fist" peuvent être décommandés pendant un court temps après leur début d'exécution, ce qui vous permet de changer d'avis et de commencer un autre mouvement. Ceci implique que, si vous voulez qu'un mouvement s'exécute, vous devez vous assurer que vous maintenez le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entraîner aux mouvements: La façon la plus facile de s'entraîner aux mouvements est de se mettre en mode "2 joueurs" et de faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous être possible d'exécuter tous les mouvements à la perfection.

Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Fist". Les instructions qui suivent expliquent en plus grand détail les subtilités de ce jeu vraiment excitant.

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Le "Way of Exploding Fist" peut être joué seul ou à deux. Les mouvements du joueur blanc sont commandés par le manche à balai et ceux du joueur bleu par le clavier (voir ci-dessous).

En jouant seul, vous commanderez toujours le joueur blanc.

Diverses options peuvent être choisies avant chaque jeu. CAPS LOCK (Blocage sur lettres majuscules): Passage du mode de jeu pour une personne au jeu pour deux personnes et vice-versa.

TAB (Tabulation): Passage de l'option manche à balai à l'option clavier et vice-versa.

Pour arrêter une partie, appuyer sur SHIFT (Décalage), pour arrêter une partie en cours, appuyer sur @.

Si on n'appuie pas sur la touche SHIFT, l'ordinateur se mettra automatiquement à un mode de démonstration, l'ordinateur commandant les mouvements des deux personnages.

Ceci est indiqué par le mot "DEMO" au coin supérieur gauche de l'écran. Si on appuie sur le bouton de tir lorsque l'ordinateur est en mode de démonstration, ceci aura le même effet que si on appuie sur SHIFT, c'est-à-dire qu'on peut commencer à jouer au mode choisi.

Jeu en mode "un joueur": L'objectif est de progresser en niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs dont chacun se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice, l'objectif est d'arriver au 10e Dan.

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points entiers contre votre adversaire. Le premier joueur qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points au cours de la période spécifiée, le juge-arbitre détermine quel joueur s'est montré le meilleur et accordera la victoire en conséquence.

Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe lequel des combats aura marqué deux points.

Jeu en mode "deux joueurs": Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points après une série de quatre combats. Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat, le juge-arbitre arrête le combat et un nouveau combat commence.

LE SYSTEME DE MARQUES

Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise, mais en fonction de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action aggressive n'aboutit pas au contact, évidemment aucun point ne vous sera accordé. Si votre action est exécutée à la perfection, vous obtiendrez un point entier.

Dans certains cas, votre mouvement frappera votre adversaire, mais le coup ne sera pas parfait. Dans ces cas-là, vous n'obtiendrez qu'un demi-point.

Votre total de point courant est indiqué sur l'écran par les symboles yin-yang. Les points du joueur blanc sont indiqués à gauche, ceux du joueur bleu à droite. (un demi-symbole représente un demi-point).

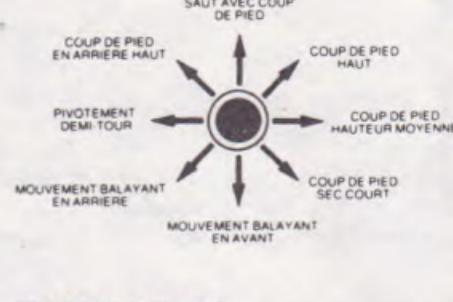
Outre les points obtenus pour chaque coup porté, vous marquez pour chaque mouvement exécuté avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis. Ainsi, un mouvement difficile tel qu'un coup de pied balayant marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit. La valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (exécution "point entier"), double que dans le cas où le mouvement n'atteint pas la perfection (c'est-à-dire exécution "demi-point").

RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI

Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous commanderont les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliqué plus en détail ci-après.

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR

DIRECTION DU MANCHE A BALAI AVEC BOUTON DE TIR ENFONCE



UTILISATION DU CLAVIER

L'option clavier est fournie pour les propriétaires d'Amstrad qui veulent jouer sans le manche à balai.

Les touches suivantes sont utilisées au mode clavier:

4	5	6
1		3
0		

ENTER (Introduction des données)

Bouton de tir: CTRL (Commande).

Au mode de jeu pour deux personnes, un joueur au moins doit utiliser le clavier. Si un joueur utilise le manche à balai, l'autre joueur (bleu) peut utiliser le clavier comme indiqué ci-dessus. Si les deux joueurs veulent utiliser le clavier, le joueur blanc utilise les touches comme indiqué ci-dessous:

T	Y	U
C		J
B	N	M

Bouton de tir: ESCAPE (Changement de code).

DETALES DES DIFFERENTS COUPS DE PIED

Comme il a été dit plus haut, tous les coups de pied se commandent en appuyant sur le bouton de tir en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Les instructions qui suivent supposent que le personnage fait face vers la droite. Vous verrez que les descriptions se réfèrent à "gauche" et "droite". Lorsque votre personnage fait face dans l'autre direction, toutes les commandes se trouvent symétriquement reflétées. En d'autres termes, si vous poussez vers la droite pour obtenir un coup de pied de hauteur moyenne lorsque vous faites face à droite, à l'inverse lorsque vous faites face à gauche, il faudra déplacer le manche à balai vers la gauche pour obtenir le même coup de pied moyen.

Ce principe s'applique pour les coups de poing et les pirouettes décrits dans les sections qui suivent.

Huit coups de pied vous sont possibles, correspondant à chacune des huit positions du manche à balai.

Coup de pied au bond: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai vers le haut. C'est un coup de pied extrêmement puissant et peut agir avec succès contre un adversaire debout ne se trouvant pas en position de blocage contre ce mouvement. On peut également bloquer ce mouvement en s'accroupissant ou, à la condition d'agir suffisamment rapidement, au moyen d'un coup de pied au bond de réponse.

Coup de pied haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la droite.

Coup de pied moyen: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la droite.

Coup de pied sec court: Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas vers la droite. L'avantage principal de ce coup de pied est qu'il est très rapide à exécuter et peut être utilisé en combat rapproché.

Balayage (en avant): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers le bas. Ce balayage bas met votre personnage en position accroupie puis effectue un balayage en avant. Ceci peut être efficace contre de nombreuses actions d'attaque, et combine un mouvement offensif avec la défense.

Balayage (en arrière): Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai en position diagonale, en bas vers la gauche. Ce mouvement est identique au balayage en avant, mais l'effet est de balayer derrière vous. Ceci peut par conséquent être utilisé si votre adversaire se trouve derrière vous.

Balayage pivotant: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied traditionnel avec pivotement de karaté, mais a également l'avantage de vous faire faire demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts: d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied), vous exécutez le coup de pied avec pivotement complet. Le second mode opératoire est un demi-tour rapide qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme décrir, mais en relâchant le bouton de tir avant que le coup de pied ne soit complété.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manœuvre qui prend de temps, elle peut être spécialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire, certains des mouvements d'attaque de votre adversaire peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous exécutez cette opération.

Coup de pied arrière haut: Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui au contraire réussissent à passer derrière vous.

Il est bien entendu également possible de faire demi-tour pour attaquer des adversaires qui se trouvent derrière vous. (Voir note sur le coup de pied avec pivotement qui suit)

Outre les coups de pied, le "Way of the Exploding Fist" exige que les adeptes soient habiles au combat rapproché avec utilisation de coups de poing. Trois coups de poing disponibles à partir de la commande du manche à balai. Notez que le bouton de tir ne doit pas être enfoncé pour exécuter ces coups de poing.

Coup de poing haut: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut et à droite. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court droit: Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas et à droite. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est l'action la plus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrêmement efficace en combat rapproché. Il peut arriver que votre adversaire utilise ce mouvement, et du fait que c'est un coup si rapide, vous ne saurez pas ce qui vous aura frappé!

Coup de poing bas: Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la droite. Étant donné la variété de mouvements qui peuvent être obtenus à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

PIROUETTES

Les piroettes sont un moyen extrêmement rapide de se mettre hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux piroettes: l'une en avant, et l'autre en arrière. Notez que si vous vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direction, vos piroettes peuvent ne pas être aussi efficaces.

Piroettes en avant: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la droite. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Piroettes en arrière: Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas et à gauche. (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

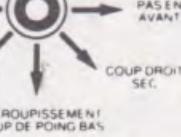
CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTES

Blocage: Notez que les blocages ne sont pas la réponse parfaite aux actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages: un blocage haut et un blocage bas selon l'action entreprise par votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de blocage peut dire que vous resterez dans cette position, et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement agressif différent que votre blocage ne pourra contrer.

Notez aussi que les deux balayages bas ne peuvent être bloqués. Si vous vous trouvez à distance d'être frappé par ces

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR



ACCRUOISSEMENT COUP DE POING BAS

coups de pied balayants, les seules actions appropriées sont le saut (marche à balai vers le haut) ou l'une des pirouettes.

Accroupissement: L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers le bas. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut, soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayants est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

Die Bahn der donnernden Faust ist das echteste, das sie je sehen werden!

Werden sie ein Meister dieser alten Kunst, steigen sie vom Neuling bis zum zehnten Dan auf und testen sie so ihre Spielstärke und Disziplin.

Ihre Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Es gibt 18 verschiedene Bewegungen, einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Beinschwung, Rundumtritte und sogar Saldos!

Sie können entweder den Computer in verschiedenen Schwierigkeitsgraden herausfordern oder mit einem Freund kämpfen.

Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles – fesselnder Wettgeist, berauschende graphische Darstellungen (mit über 700 Sprites!) und realer Ton. Made in U.K.

DIE BAHN DER DONNERNDEN FAUST

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird.

Obwohl man eine Weile braucht, um mit den verschiedenen Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen, ohne eine Bewegung zu kennen.

WIE FÄNGT MAN AN, OHNE DIE GANZE ANLEITUNG ZU LESEN:

Stecken Sie Ihren Joystick ein und drücken Sie auf den Feuerknopf. Nun beginnt das Spiel.

Bewegen ihrer figur: Links- und Rechtsdruck bewegt ihre Figur in diese Richtung.

Anwenden der Tritte: Alle Tritte werden durch Drücken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in die entsprechende Richtung veranlaßt.

Sich ducken: Durch Vordrücken des Joysticks springt ihre Figur auf, durch Anziehen duckt sie sich.

Abwehr: Es ist auch möglich, mit dem Joystick den Angriff des Gegners abzuwehren. Dies wird durch Zurückziehen ihrer Figur erzielt, während ihr Gegner eine angreifende Bewegung macht.

Es wird manchmal vorkommen, daß ihre Figur beim Zurückgehen automatisch in eine Abwehrstellung geht. Es ist in ihrem Vorteil, da die Abwehr nur aktiv ist, wenn die Gefahr eines Treffers des Gegners vorhanden ist.

Bewegen sie den Joystick zur Mittelstellung, oder irgendeiner anderen Aktion, um ihre Figur aus der Abwehrposition zu holen.

Anhalten der Bewegung: In der Bahn der donnernden Faust können die meisten Bewegungen kurz nach ihrem Anfang wieder zurückgenommen werden, falls man einen anderen Zug durchführen möchte. Das bedeutet, daß der Joystick lange genug in der entsprechenden Richtung gehalten werden muß, damit die Bewegung vollständig ausgeführt werden kann.

Übung der Bewegungen: Am einfachsten können sie ihre Geschicklichkeit durch Umschalten in die Spielart für zwei Teilnehmer testen, da der Gegner keine Bewegungen machen wird. Dadurch sollte es ihnen gelingen, alle Bewegungen vollkommen zu beherrschen.

SPIELARTEN FÜR EIN ODER ZWEI TEILNEHMER:

Die Bahn der donnernden Faust kann entweder durch einen oder zwei Spieler gespielt werden. Die Bewegungen des weißen Spielers werden durch den Joystick kontrolliert, während die Bewegungen des blauen Spielers durch die Tastatur kontrolliert werden (siehe unten).

Wenn Sie auf die Ein-Spieler-Art spielen, kontrollieren Sie immer die weiße Figur.

Vor jedem Spiel kann unter verschiedenen Möglichkeiten gewählt werden.

CAPS LOCK: Spielen Sie abwechselnd mit 1 oder 2 Spielern.

TABS: Spielen Sie abwechselnd mit dem Joystick und der Tastatur.

Um ein Spiel zu beginnen, drücken Sie SHIFT, um ein Spiel, das in Gang ist abzustoppen, pressen Sie @.

Wenn SHIFT nicht gedrückt wird, geht der Computer automatisch in die Anzeigestellung, wobei der Computer beide Figuren kontrolliert. Dies wird durch das Wort DEMO in der oberen linken des Bildschirms angezeigt. Durch Drücken des Feuerknopfes während der Computer sich in Anzeigestellung befindet, erreichen Sie denselben Effekt wie wenn Sie SHIFT drücken. – d.h. Sie können mit dem Spielen des Spiels in der gewählten Stellung beginnen.

Spiel gegen den Computer: Das Ziel des Spieles ist, durch Besiegen von Gegnern, die auf jeder Ebene besser werden, auf höhere Dan-Ebenen aufzusteigen.

Sie beginnen auf dem Anfängerniveau, mit der Aufgabe, die zehnte Dan-Ebene zu erreichen.

In jeder Runde muß man mit zwei Punkten den Gegner besiegen. Wer am ersten zwei Punkte erreicht, gewinnt den Kampf. Falls in der gegebenen Zeitspanne kein Spieler zwei Punkte erzielt, wird der Ringrichter entscheiden, wer am besten gekämpft hat und demjenigen den Sieg zusprechen.

Der Kampf ist beendet, wenn einer der Gegner in irgendeiner Runde zwei voll Punkte gewinnt.

Zwei Teilnehmerspiel: In dieser Lage endet der Kampf nicht wie obenstehend. Wer nach vier Runden die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Wenn in einer Runde die Zeit abgelaufen ist, unterbricht der Ringrichter den Kampf und eine neue Runde beginnt.

DAS PUNKTESYSTEM:

Punkte werden nicht je nach Handlung vergeben, sondern hängen davon ab, wie gut jede Bewegung durchgeführt wurde.

Wenn ein Angriff nicht trifft, wird natürlich kein Punkt vergeben.

Wenn die Bewegung ausgezeichnet gelang, erhalten sie einen Punkt.

In manchen Situationen, wenn der Schlag zwar trifft, jedoch nicht vollkommen gelungen ist, erhalten sie nur einen halben Punkt.

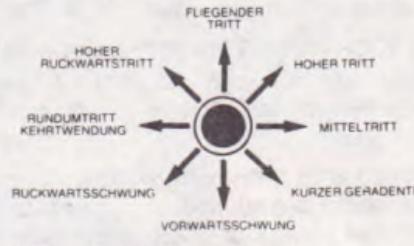
Ihre derzeitige Gesamt-Punktzahl wird auf dem Bildschirm durch die Yin-Yan-Symbole angezeigt. Die Punkte des weißen Spielers werden auf der linken Seite gezeigt, während die Punkte des blauen Spielers auf der rechten Seite gezeigt werden (Ein halbes Zeichen bedeutet einen halben Punkt).

Zusätzlich zur Punktzahl für jeden Angriff erhalten sie eine Bewertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung. Die Bewertung hängt von der Wahl der Bewegung ab. Eine schwierige Bewegung, wie z.B. eine Rundumtritt erzielt mehr Punkte als ein leichter Zug, wie ein gerader Tritt. Der erzielte Wert wird verdoppelt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist (d.h. eine Durchführung mit voller Punktzahl) j im Gegensatz zu einer nicht so gelungenen Bewegung (d.h. Durchführung mit halber Punktzahl).

ÜBERSICHT DER JOYSTICKPOSITIONEN:

Die folgenden Joystickpositionen veranlassen die erwähnten Bewegungen. Danach wird jede Bewegung genauer beschrieben:

DIREKTE RICHTUNG DES JOYSTICKS MIT FEUERKNOPF GEDRÜCKT: E



DIE VERWENNDUNG DER TASTATUR:

Die Möglichkeit, mit der Tastatur zu spielen, wurde für Eigentümer von AMSTRAD, welche das Spiel ohne den Joystick spielen möchten, mit eingeschlossen. Beim Spielen mit der Tastatur werden die folgenden Tasten verwendet:

4	5	6
1		3
0		ENTER

Feuerknopf: CTRL

Wenn zwei Spieler spielen, so muss wenigstens ein Spieler die Tastatur verwenden, der andere Spieler (blau) kann die Tastatur wie oben angegeben, verwenden. Wenn beide Spieler die Tastatur verwenden möchten, so muss der weiße Spieler die Tasten wie nachstehend angegeben, verwenden:

T	Y	U
C		J
B	N	M

Steuerknopf: ESCAPE

GENAUERE BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN TRITTE:

Wie zuvor erwähnt, werden alle Tritte durch Drücken des Feuerknopfes um Bewegen des Joysticks in entsprechender Richtung kontrolliert.

Die folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur 'nach rechts schaut. In den Beschreibungen wird 'rechts' und 'links' verwendet. Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt, werden alle Bewegungen spiegelbildlich geschehen, d.h. wenn die nach rechts schauende Figur einen Mitteltritt tun soll, wird der Joystick nach rechts bewegt und wenn sie nach links gerichtet ist, muß man den Joystick nach links ziehen.

Dasselbe gilt für die in den nachfolgenden Kapiteln beschriebenen Schläge und Saldos.

Es sind acht verschiedene Tritte möglich – einer pro Joystickrichtung:

Fliegender Tritt: Dies wird durch Pressen des Feuerknopfes und Vordrücken des Joysticks erreicht. Er ist ein außerordentlich starker Tritt, der gegen einen aufrecht stehenden Gegner, der nicht gegen die Bewegung abwehrt, sehr erfolgreich ist. Dieser Tritt kann auch mit einer kauernden Stellung, oder falls der Gegner schnell genug reagiert, durch einen fliegenden Gegentritt abgewehrt werden.

Hoher Tritt: Drücken sie den Feuerknopf und die Joystick diagonal nach rechts oben.

Mitteltritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach rechts.

Kurzer Geradentritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts unten. Der größte Vorteil dieses Tritts ist seine schnelle Ausführung und ist für den Nahkampf gut geeignet.

Vorwärtschwung: Drücken sie den Feuerknopf und ziehen sie den Joystick zurück. Dieser Zug bewegt ihre Figur zuerst in eine kauernde Stellung und schwingt dann vorwärts. Dies kann eine ganze Reihe von Angriffen erfolgreich sein, da er Angriff mit Abwehr verbindet.

Rückwärtschwung: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links unten. Diese Bewegung gleicht dem Vorwärtschwung, nur daß hier zurückgeschwungen wird. Dies kann für den Fall verwendet werden, wenn der Gegner hinter ihnen steht.

Rundumtritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach links. Diese Bewegung ist der traditionelle Rundumtritt in Karate und hat den Vorteil, daß sie sich ganz umdrehen. Er kann auf zwei Arten angewendet werden. Erstens durch Niederknien des Feuerknopfes während der ganzen Bewegung wird der volle Rundumtritt vollbracht, zweitens als eine schnelle Umdrehung. Dies wird durch Einleiten des Rundumtrittes wie oben beschrieben und durch frühzeitiges Loslassen des Feuerknopfes erreicht.

Sie werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige Bewegung ist, die in vielen Lagen besonders vorteilhaft ist. Beachten sie auch, daß der Rundumtritt sie aus der direkten Angriffsline ihres Gegners bringt und daß einige Bewegungen des Gegners während dieser Handlung keine Wirkung haben werden.

Hoher Rückwärtsritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links oben. Dieser Tritt ist das entgegengesetzte des hohen Vorwärtsritts und ermöglicht einen Gegner anzugreifen, der an ihnen vorbei gelangt.

Sie können sich natürlich auch umdrehen, um hinter ihnen stehende Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben).

SCHLÄGE

Die Bahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhängern nicht nur mit Tritten, sondern auch im Nahkampf mit Schlägen erfahren zu sein. Drei verschiedene Schläge können mit dem Joystick gewählt werden. Beachten sie, daß zum Ausführen der Schläge der Feuerknopf nicht gedrückt werden darf.

Hochschlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts oben erzielt (Pressen sie nicht den Feuerknopf). Dieser Schlag hat nur dann eine Wirkung, wenn der Gegner nahe genug steht.

Gerader Schlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts unten erzielt (Drücken sie nicht den Feuerknopf). Er ist die schnellste Bewegung, die sie wählen können und eignet sich vorzüglich im Nahkampf. Ihr Gegner wird manchmal diese Bewegung verwenden und da es so ein schneller Schlag ist, werden sie wahrscheinlich garnicht wissen, was sie getroffen hat!

Tiefschlag: Dies wird durch eine Rechtsbewegung des Joysticks aus der hockenden Stellung erreicht. Da eine Vielzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewählt werden können, ist der Tiefschlag meistens ein Überraschungsschlag.

SALDOS:

Mit einem Saldo gelingt es, sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu gelangen. Es gibt zwei Arten der Vorwärts- und Rückwärtsaldo. Beachten sie, daß am Rand die Saldos keine große Wirkung haben.

Vorwärtsaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links oben erreicht (Drücken sie nicht den Feuerknopf).

Rückwärtsaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links unten erreicht (Drücken sie nicht den Feuerknopf).

HINWEISE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER:

Abwehr: Beachten sie, daß Sperren nicht die beste Lösung für Angriffe ihres Gegners sind. Der Computer kann zwei Arten wählen: hohe und niedrige Abwehr. Dies hängt von der Bewegung ihres Gegners ab.

Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung ist es möglich, daß der Gegner zu einem anderen Angriff übergeht, der nicht mit der gegenwärtigen Abwehrstellung erwidert werden kann.

Beachten sie auch, daß die zwei niedrigen Schwünge nicht abgewehrt werden können. Wenn sie sich im Umkreis des Schwünge befinden, bleibt ihnen nur ein Sprung (Joystick vorwärts), oder ein Saldo übrig.

Ducken: Durch Niederknien des Joysticks kann in der Duckstellung verharren bleiben. Daraus kann man entweder einen niedrigen Schlag oder zwei Schwünge anwenden. Wenn einer der Schwünge aus dieser Stellung gewählt wird, kann er in kurzer Zeit abgeschnitten werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgssicher.

RICHTUNG DES JOYSTICKS OHNE FEUERKNOPF GEDRÜCKT:

SPRUNG

VORWÄRTS SALDO

HOCHSCHLAG

RÜCKGEHEN

ABWEHR

RÜCKWÄRTS SALDO

DUCKEN

TIFFSCHLAG

GERADER STOß

VORWÄRTSGEHEN

RÜCKGEHEN

GERADER STOß

VORWÄRTSSCHWUNG

RÜCKWÄRTSSCHWUNG

KURZER GERADENTRITT

MITTELTRITT

HOHER Tritt

HOHER RÜCKWÄRTSTRITT

RUNDUMTRITT

KEHRTWENDUNG

VORWÄRTS GEHEN

SPRUNG